

Eğitimde Nasıl Kullanabiliriz?

1. Powtoon web 2.0 aracıyla yeni konuya veya yeni üniteye geçiş yaparken konunun alt başlıklarını veya konunun önemli bölümlerini dikkat çekici bir şekilde öğrencilerinizle paylaşabilirsiniz.
2. Powtoon web 2.0 uygulamasıyla konu anlatımı sırasında kullanmak için önceden hazırlayıp konunun can alıcı kısımlarını anlatmada kullanabilirsiniz. Bu şekilde konunun en önemli kısımları kalıcı şekilde öğrenilmiş olur. Powtoon web 2.0 uygulaması ile ders akış videonuzu oluşturarak etkileşimli materyallerle dersinizi daha verimli işleyebilirsiniz.
3. Powtoon web 2.0 aracıyla derslerinizin sonunda konunun önemli noktalarını tekrar ederek öğrencinin kalıcı öğrenmesini sağlayabilirsiniz.
4. Proje ve performans ödevlerinizde öğrencilerinizin Powtoon uygulamasından yapmasını isteyebilirsiniz.
5. Böylelikle öğrencilerinizin; teknolojiye olan ilgisini kullanarak onlar için daha eğlenceli bir ödev süreci yaşamalarına olanak sağlayabilir, yaratıcılık yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olabilir, bir şeyler üretmiş olmanın mutluluğunu öğrencilerinize yaşatabilirsiniz.

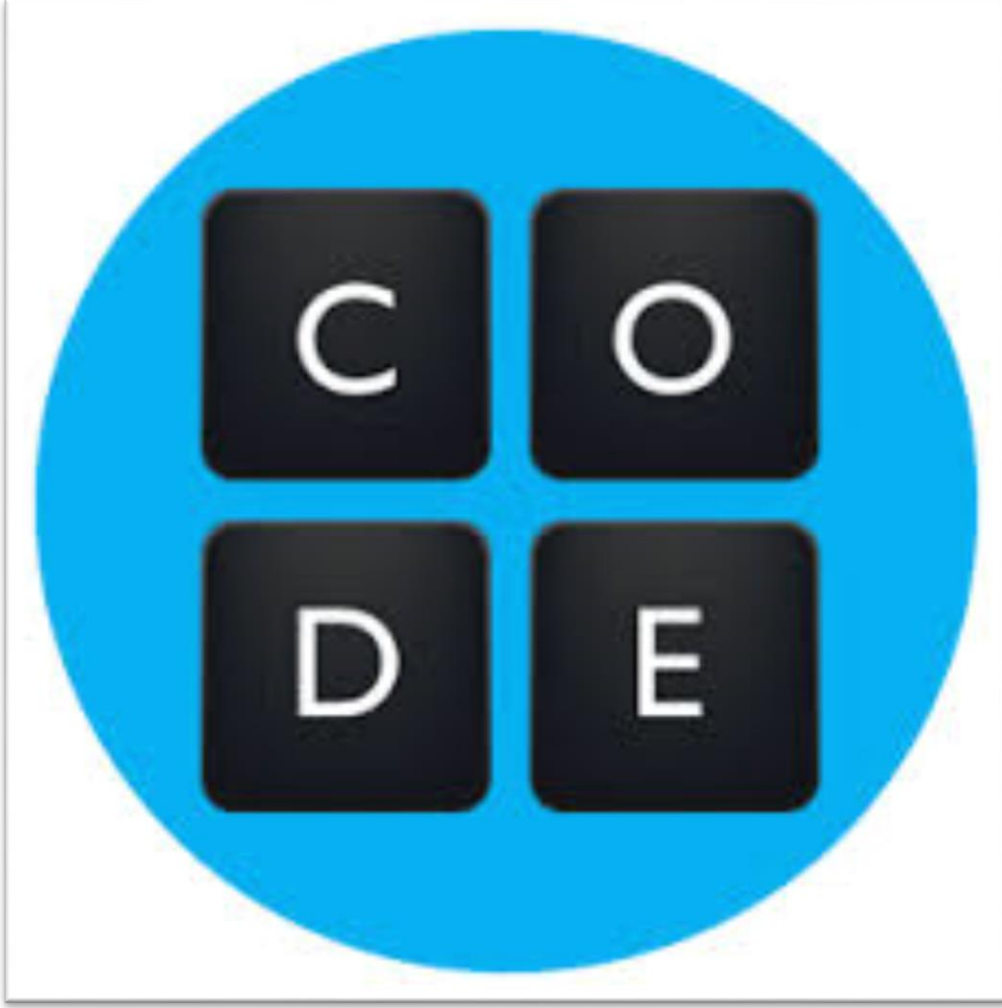


Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Scratch, blok tabanlı bir programlama aracı. Çocuklar yapboz birleřtirir gibi kod bloklarını birleřtiriyor; oyunlar, bilgisayar programları yazıyorlar. Hem eğleniyor hem de birçok řey öğreniyorlar. Programlama ve mühendisliđin en temel yeteneđi olan algoritma geliřtirmeyi öğreniyorlar, analitik kavramları kullanıyor ve öğreniyorlar; UI, UX dediđimiz, arayüz geliřtirme ve kullanıcı deneyimi gibi kavramları farkında olmadan yaşıyorlar. Yaptıkları işleri başkalarıyla paylaşıp arkadaşlık kazanıyor, eleřtirel yaklařım tarzlarını görüyorlar. Bilgisayarlar üzerinde birçok bileřeni kullanarak tanıyor, bilgi ve deneyim kazanıyorlar. En önemlisi bunları yaparken bolca eğleniyorlar.

Özetlersek Scratch önemlidir, çünkü:

1. Kod yazmayı kolayca öğretir.
2. Algoritma kavramını öğretir.
3. UI, UX konularında küçük yařta deneyim kazanır.
4. Paylařmayı ve eleřtirisel yaklařımları görür.
5. Bilgisayar bileřenlerini yakından tanır.



Eğitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Code Stüdyo'da kullanıcılar hesap açmadan da kodlama öğrenebilir , Etkin-likler adım adım ve seçilmesi gereken kod bloğu hakkında bilgi ve ip uçları vererek ilerler. Bu sayede, kullanıcıların programlama konularından olan “*sıralama*” ve “*algoritma*” bilgileri artar.

Bu alıştırmalar, özellikle çocukların, hesaplamalı düşünme becerilerinden olan problem çözme ve algoritmik düşünme becerilerinin gelişimine katkı sağlama potansiyeline sahiptir. Çocuklar yapabildiklerini gördükçe kendilerine olan özgüvenleri artar ve programlama hakkında “konuşup” fikir geliştirebilirler. Aslında Code.org, “soyut” bilgisayar programlamayı, kod blokları yardımıyla “somutlaştırıp”, kodların kavramsal olarak anlaşılmasına yardımcı olan bir sitedir.

Programlamanın, bilgisayarlara ayrıntılı ve doğru sırada komutlar vermek olduğunu, kullanıcılara bu alıştırmalarla pratik yaptırarak öğretir.

Öğrencinin yas-sınıf-deneyim grubuna uygun olarak 4 farklı ders mevcuttur. Daha ileri seviyede olanlar için hızlandırılmış kurslar bulunmaktadır. Bu derslerde, kod blokları ile bilgisayar programlama mantığının oluşması hedeflenmiştir. Eğer öğrenci daha derin ve ayrıntılı bilgiye ihtiyaç duyuyorsa, lise öğrencileri için hazırlanmış olan JavaScript dersleri de öğrenciye önerilebilir.



Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Canva web 2.0 uygulamasıyla okul içersinde yapacağınız etkinliklerde kullanılacak afiş, kartvizit, davetiye, facebook, twitter, instagram görsellerini hazır şablonlar sayesinde çok vaktinizi almadan etkili bir şekilde hazırlayabilirsiniz.

Öğrencilerinizden istediğiniz projelerde, ödevlerde kapak olsun görsel olsun vs. Canva web 2.0 uygulamasını kullanmalarını sağlayarak; öğrencilerinizin yaratıcı düşün-me yeteneđini kazandırabilir, bir ürün tasarım elde etme mutluluđunu yaşatabilirsiniz. Böylelikle öğrencilerinizin; teknolojiye olan ilgisini kullanarak onlar için daha eğlenceli bir ödev süreci yaşamalarına olanak sağlayabilirsiniz. Ayrıca öğrencilerinize ömür boyu tasarım işlerinde kullanabilecekleri Canva web 2.0 aracını kullanma becerisini kazandırmış olursunuz.

Okul içersinde düzenleyeceđiniz tasarım yarışmaları sayesinde çocukların hem tasarım gücünün gelişmesini sağlayabilir hem de olumlu rekabet becerisinin gelişmesine katkıda bulunabilirsiniz.

Öğrencilerinizle serbest zaman etkinliklerinde kullanabilirsiniz. Bu şekilde öğren-cilerin teknolojiyi sadece oyun için deđil daha faydalı amaçlar içinde kullanılabileceđini öğrencilerinize gösterebilirsiniz.



Aurasma Aracının Eğitimde Nasıl Kullanılır?

Aurasma web 2.0 aracıyla oluşturduğunuz materyallerle hareketli ve etkileşimli panolar oluşturarak öğrencilerinizin okuldaki panolarınıza olan ilgisini artırabilir vermek istediğiniz bilgileri ders dışında da öğrencilerinize aktarabilirsiniz.

Aurasma uygulamasıyla anlaşılması zor olan konuları videolarla deneylerle sadece bir A4 kağıdına sığdırıp ders sırasında veya evde tekrar amaçlı öğrencilerinize dağıtabilirsiniz. Etkileşimli ders notları veya çalışma kağıtları öğrenciler üzerinde daha etkili öğrenimin olmasını sağlar.

Aurasma uygulamasıyla gezi gözlem proje deney gibi etkinliklerinizle ilgili sunum albüm veya detayları etkileşimli olarak sunabilir. Olay olduğunda orda olmayan birine bile sadece bir fotoğrafa bakarak ortamdaki olayı gerçekleşme anını seyretmesini sağlayabilirsiniz.

Aurasma web 2.0 aracıyla karikatür veya resimlerinizle diyaloglar oluşturarak yabancı dil öğreniminde kullanabilirsiniz.

Aurasma uygulamasıyla sorularınız veya testleriniz için videolu çözümler hazırlayıp soru kağıdının içine ekleyerek sorularınızı çözemeyen öğrencileriniz için videolu çözümler hazırlayabilirsiniz.



Eğitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Quiver sisteminin indirdiğiniz boyama kağıtları ile öğrencilerinizle boyama etkinliği gerçekleştirebilirsiniz. Daha sonra akıllı telefonunuza veya tabletinize yüklemiş olduğunuz Quiver uygulamasıyla öğrencilerinize uzun süre unutmayacağı eğlenceli dakikalar yaşatabilirsiniz. Ayrıca yaşlarından dolayı anlamakta zorluk çektikleri 3. Boyut kavramını kolayca anlamalarını sağlayabilirsiniz.

Quiver uygulamasında kullanabileceğimiz materyalleri indirebilmek için Quiver sistemine (quivervision.com) giriyoruz.

Quiver sisteminin ana sayfasında sağ üst köşede **“Coloring Packs”** butonuna tıklıyoruz.

Açılan sayfada indirebileceğimiz etkileşimli materyallerin listesine ulaşabilirsiniz. Sağ üst köşesinde **“\$”** işareti olanlar ücretli **“Free”** yazanlar ise ücretsizdir. İndirmek istediğiniz materyalin üzerine tıklayınız. Açılan sayfada **“Download Page”** butonuna tıklayarak materyalinizi bilgisayara indirebilirsiniz. Daha sonra yazıcıdan çıktı alıp öğrencilerinizle etkinliğinizi gerçekleştirebilirsiniz.



Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Voki web 2.0 uygulaması sınıfta sanal sunum aracı olarak kullanılabilir. Voki sistemiyle oluşturulan karakter; tarihte ve řu an ünlü birinin taklidi, önemli bir olayın hatırlanması veya okunan bir hikâyenin özetlenmesi için kullanılabilir.

Voki aracıyla oluşturulan karakterler (avatarlar) soru sormak veya cevap vermek için kullanılabilir.

Voki uygulamasıyla öğrencilerin anlamakta, hatırlamakta zorlandığı konuları daha eğlenceli hale getirerek daha verimli ve kalıcı öğrenme ortamlarını oluşturabilir.

Öğrencilerimizin yaratıcı düşünme becerisi geliřtirmek için ve ödevlerimizi verirken Voki uygulaması kullanabiliriz. Ayrıca ürün odaklı bir çalışma olduğundan öğrencilerimiz bir ürün ortaya koymanın mutluluğunu yaşar. Voki Araçları öğrencilerin bireysel sorumluluk alma, hayal gücü, yaratıcı düşünme vb becerilerin gelişmesinde etkilidir.

Voki uygulaması öğrencilerin derse olan ilgilerini artırmak ders sırasında motive etmek amacıyla kullanılabilir. Anlaşılması zor dersleri eğlenceli hale getirerek dersin anlaşılması kolaylaşabilir.



padlet

Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Padlet web 2.0 aracıyla yeni konuya veya yeni üniteye geçiř yaparken konunun alt bařlıklarını veya konunun önemli bölümlerini etkileřimli olarak öđrencilerinizle paylařabilirsiniz.

Padlet web 2.0 uygulamasıyla konu anlatımı sırasında kullanmak için önceden hazırlayıp kullanabilirsiniz ya da ders sırasında öđrencilerinizle beraber kavram haritaları oluřturarak daha sonra o kavram haritasını öđrencilerinize paylařabilirsiniz.

Derslerinizde beyin fırtınası metodunu daha etkileřimli ve eđlenceli řekilde kullanmak için Padlet uygulamasını kullanabilirsiniz.

Padlet web 2.0 uygulaması ile ders akıř řemanızı oluřturarak etkileřimli materyallerle dersinizi daha verimli iřleyebilirsiniz.

Derslerinizde tartıřma metodunu kullanımında Padlet aracını kullanabiliriz.

Padlet web 2.0 uygulaması ile okul içi veya ders içi listelerinizi ve dersin anlařılmasını kolaylařtıran kavram haritaları oluřturabilirsiniz.

Proje ve performans ödevlerinizde öđrencilerinizin Padlet uygulamasından yapmasını isteyebilirsiniz. Böylelikle öđrencilerinizin ödevlerini Padlet sisteminin içinden öđrenci sayfa-sına ulařarak kolayca kontrol edebilir; öđrencilerinizin teknolojiye olan ilgisini kullanarak onlar için daha eđlenceli bir ödev süreci yařamalarına olanak sađlayabilirsiniz.



Kahoot web 2.0 Aracının Eğitiminde Kullanılması

Kahoot uygulamasıyla okul içi anket, yarışma, seçim gibi etkinliklerinizi kolayca gerçekleştirebilirsiniz.

Yeni konuya geçerken eğlenceli bir giriş yapma ve ön bilgilerini kontrol etme de kullanılabilir. Ayrıca teknolojinin derse girmesiyle öğrencilerinizin derse katılımı ve ilgisini de artırmış oluruz.

Kahoot Aracı ile ünite veya ders sonunda anlattıklarınızı öğrencilerinizin anlayıp anlamadığını yarışma havasında anlayabilirsiniz.

Kahoot Web 2.0 uygulamasının da sınav hazırlama ekranına ulaşabilmemiz için “getkahoot.com” sitesine girip sisteme üye olmamız gerekmektedir



Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Plickers, sınıflarında tablet olmayan öğretmenler için sadece telefonlarınıza yükleyebilmek ve bilgisayarınızdan giriş yapıp bu sistemden çıkaracağımız kartları telefondaki barkoda hızlıca okutabileceğiniz bir ölçme değerlendirme aracıdır.

Plickers uygulaması ile klasik yöntemlerde çocuklar için sıkıcı ve korkutucu olan değerlendirme yöntemleri yerine çocukların motivasyonunu artıran yüksek katımlı ve eğlen-celi değerlendirmeler gerçekleştirebilirsiniz.

Ayrıca değerlendirmeye bütün öğrenciler katıldığı için derse ilgisi azalmış, dersi dinlemeyen öğrencileri de derse katmış oluruz. Sonuçları da anında değerlendirip dönüt verdiği için hangi öğrencinin doğru cevap verdiğini hangisinin yanlış cevap verdiğini, hatta yanlış cevap verenlerin hangi seçeneđi işaretlediđini kadar 1 dakika içerisinde görebilirsiniz. Plickers uygulaması İos ve Android cihazlarda çalışabilmektedir.



Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Mentimeter, ders sonrası anlık ve eđlenceli bir şekilde öğrenileni ölçme ve deđerlendirmeye yarayan bir araçtır. Bu aracı kullanmak için ihtiyacımız olan şey ise sınıfta bir akıllı tahta veya projeksiyon; öğrencilerin ihtiyacı olan şey ise tablet, akıllı telefon veya bilgisayardır. Daha önce anlatmış olduğumuz araçlara ben-zer olarak Mentimeter, tablet, akıllı telefon ya da bilgisayar aracılığıyla etkileşimli bir şekilde soru çözme, yarışma yapma gibi imkanlar sunar. Mentimeterin en belirgin özelliklerinden başlıcaları ise, öğrencilere beyin fırtınası yapma fırsatı vermesi, açık uçlu sorularla yorumlara açık olması, hızlı bir şekilde seçim yapma imkanı sunması, öğrencileri de bu seçimlere dahil edebilmesi ve bunları yapmak için öğrencilerin isimlerine ihtiyaç duymaması. Öğrenciler ölçme ve deđerlendirme kısmında kendilerini özgürce ifade edebilme imkanına sahip olabilmektedirler.



Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Bir konu üzerinde beyin fırtınası yapmak, kavramlar arasındaki ilişkileri göstermek, tümünden gelim ve tüme varım yöntemleriyle konuyu bütün ya da parçalar halinde işlemek isterseniz bu web aracını tercih edebilirsiniz. Renk seçenekleri, resim ve video desteđi ile hem sizin hem de öğrencileriniz için keyifli bir öğrenme ortamı sağlıyor. Oluşturduğunuz poppletleri resim ya da pdf formatında kaydedebilir, e-mail ile gönderebilir, sitenize gömebilir.



Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Harika bir zihin haritası oluřturmak iin diđer bir ara da Bubbl.us aracıdır. Bu ara kullanıcılarına olabildiđince basit řekilde, en az ara kullanarak zihin haritaları oluřturabilmeyi hedeflemiřtir. Burada kendi projeni yaratabilir ve meslektařlarını projeni dzenlemeleri veya gncellemeleri iin davet edebilirsin. Bitirdiđinde ise verilen linkten projenin bitmiř halini paylařabilirsin.

Bubble.us zel bir program gerektirmeden kavram haritası oluřturmak iin kulla-nılan kolay ve cretsiz bir uygulamadır. Renkli kavram haritaların oluřturulması, oluřturulan kavram haritalarının resim olarak kaydedilmesi, retilen rnlerin arkadařlarla paylařtırılması, yazdırılması, web sitesi veya blođa entegre edilmesi gibi olduka etkileřimli birok hizmet sunmaktadır. Kullanıcılar siteye kayıt olmadan da bu uygulamayı kullanabilirler; fakat kaydetme, entegre etme ve e-posta ile gnderme gibi zellikleri kullanamazlar

easel.ly

Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

2012 yılında yayınlamaya bařlayan easel.ly web ortamında profesyonel programları aratmayan tasarım arayüzü ile kullanıcılarına hizmet vermeye bařladı. Kullanıcılarına sunduđu tasarım arayüzü rahat bir şekilde sürükle-bırak yöntemi ile profesyonel görsellerin ortaya çıkmasına olanak sađlıyor. Bünyesinde bulundurduđu binlerce tasarım şablonu ve tasarım nesnelere ile web ortamında kullanarak siz de rahatlıkla görselinizi oluşturabilir ve ihtiyacınıza yönelik yerlerde kullanabilirsiniz. En sık eğitimcilerin ve öğrencilerin kullandığı easel.ly programıdır.



Prezi

Eğitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Prezi, eğitim sürecinde materyal, online işbirlikli eğitim ve portfolyo değerlendirmesi gibi amaçlarda kullanılabilir. " Daha hatırlanır dersler, daha bağlanmış öğrenciler" sloganı ile eğitim alanında kolaylıklar sunmaya çalışıyor. Geleneksel sınıf sunumlarının öğrencileri de öğretmenleri de etkisizleştirdiğini savunan prezi, bilindik sunuların, ayrık, arka arkaya çok fazla bilgi sunduğunu söylemekte.

Prezi'nin yakınlaşabilen tuvali (canvas), desleri interaktif, aktif ve anlaşılabilir kılınmaktadır. "Bilindik slaytlar, sunu devam ettikçe ilgiyi kaybetmekte ve tekdüze sürekli bilgi veren konuma düşmektedir Prezi, fikirlerinizi sunabileceğiniz bulut tabanlı sunular ya da storyboardlar yapabildiğiniz bir (hem masaüstü hem online) sunum aracıdır

Prezi, collaboration seçeneği ile de online olarak dünyanın her köşesinden insanları ortak sunu hazırlamaya, proje üretmeye ortam hazırlar. Bu sayede proje ödevleri grup çalışması ile online yapılabilir. Bu özelliği kullanmak için sadece internete bağlanmanız yeterlidir, ancak tek kullanıcıyla bile yavaşlayabilen prezi, çoklu kullanıcı ile düşük internet hızında daha fazla yavaşlama etkisi görecektir.

Prezi'ye facebook, twitter hesaplarınızla da bağlanabileceğiniz gibi, Prezi'den aldığınız hesaplar ile de öğretmen-öğrenci hesapları açabilir, buradan ders sunularını ve proje-portfolyo gönderimi yapabilirsiniz. Kişileri arkadaş olarak ekleyebilirsiniz. Yine sunulan portfolyo ve sunulara yorum yapabilir, yorumlar aracılığıyla değerlendirme yapabilirsiniz.



Eđitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Branřımız ne olursa olsun, bizlerin yani öğretmenlerin her zaman isteđi, kendimize ait etkinlikleri kolay ve hızlı bir şekilde hazırlamaktır. Bu konuda yardımımıza LearningApss.org yetişiyor; bizlerin eşleřtirme, çengel bulmaca, grup yarışmaları, test, dođru sıralama, kim milyoner olmak ister? gibi daha sayamadığım bir çok etkin-liđi oluřturmamızı ve öğrencilerimizle paylaşmamızı sađlıyor.

Learning Apps uygulamaları biz öğretmenlerin pekiřtirme, kavrama, anlama, konu tekrarı, öğrenmelerin kalıcı hale gelmesini destekleme gibi ihtiyaçlarına da cevap vermekte. Bu kapsamda belki de en çok başvuru alan uygulamalar arasında gelmektedir.

Yapmamız gereken çok basit: Ya hazır olanı kullan ya da sen hazır olan şablonları kullanarak uygulama oluřtur. Uygulama açık kaynak kodlu bu yüzden izin verilen, halka açık uygulamaların tamamını kendinize alabilir, deđiřtirebilir, yeniden tasarlayarak kendi adınıza yayınlatabilirsiniz. Eđer yok -benim uygulamamı sadece öğrencilerim görsün isterseniz şahsi uygulama olarak da kaydedebilirsiniz.



Anatomy 4D

MADE BY DAQRI

Eğitimde Nasıl Kullanabiliriz?

4D Anatomy uygulaması öğrencilerin maketler üzerinde öğrenmesinden çok artık canlı anatomi görmelerini sağlayacak. Öğrenciler kendileri görebileceği gibi aynı zamanda Fen Bilimleri öğretmenleri için de oldukça yararlı olacaktır.

Fen Bilimleri derslerinde insan anatomisinin işlendiği konularda öğretmenler dersinde 4 boyutlu anatomi örnekleri gösterebilir. Yapmanız gereken ise öncelikle sisteminize uygun uygulamayı indirmek daha sonra ise örnekleri uygulama ile açmak. Aşağıda örnek olarak kalp çıktısı verilmiştir. Bunu ister çıktı olarak isterseniz bilgisayar ekranında uygulamaya göstermeniz yeterli olacaktır. Uygulama açıldığında cihazınızın kamerası da açılmaktadır. Örnek kağıdını cihazınıza gösterdiğinizde 4 boyutlu görünüm karşınıza çıkacaktır.